KONAMI
D.Gray-man
ディー・グレイマン
TRADING CARD GAME
スターター2
公式ルールブック
©星野桂/集英社・テレビ東京・電通・TMS

目次

まず始めに

ゲームを詳しく理解する前に、公式ホームページの
クイックルールガイドを見ていただければ、より
D.Gray-man トレーディングカードゲームの世界を
理解できるでしょう。

http://www.konami.jp/dgray-man/card/

ゲーム概要

このゲームは「D.Gray-man」の世界を題材とした
トレーディングカードゲームです。
カード化されたキャラクターたちの持つ「アクション」や、
スキルカードを駆使して、
多くの「サーチポイント」を集めてください。

スターター商品構成

本商品には、以下の内容物が含まれています。

★ **40枚の構築済みデッキ……1組**
★ **公式ルールブック……1部(本書)**
★ **プレイマット……1枚**

勝利条件

以下の条件のどちらかを満たしたらゲームに勝利します。

★相手より先に「サーチポイント」を20点以上獲得する。
★自分より先に相手の山札が0枚になる。

キャラクターカード

キャラクターを表すカードです。以下の内容が書かれています。

アクション
このカードが行えるアクションです。

ランク
このカードのランクです。
「サーチ」に関係します。
（16ページ参照）

戦闘力
キャラクター同士の戦闘の際に使用します。

カード名
このカードの名前です。

テキスト
このカードの持つ効果です。
空欄の場合もあります。

属性
このカードの持つ属性です。
空欄の場合もあります。

フレーバーテキスト
原作をイメージさせる文章です。ゲームには使用しません。

スペシャルカードとダブルスカード

「戦闘力」「ランク」「アクション」「能力」が書かれていないスペシャルカードとカード名に「&」を含むダブルスカード、スペシャルダブルスカードは特別なキャラクターカードです。

詳しくは19～22ページを参照してください。

スキルカード

キャラクターたちの使う技やイベントを表すカードです。
以下の内容が書かれています。

ランク
このカードのランクです。
「サーチ」に関係します。
（16ページ参照）

カード名
このカードの名前です。

テキスト
このカードの持つ効果です。
空欄の場合もあります。

使用部隊
このカードを使用する際に、行動不能状態にしなければならない部隊の指定です。

フレーバーテキスト
原作をイメージさせる文章です。
ゲームには使用しません。

プレイマットの見方

アクションゾーン 自分のキャラカードを置く場所です。

スタンバイゾーン
自分のキャラカードを置く場所です。

山札置場
自分のデッキを置く場所です。

捨札置場
使用済みになったカードを置く場所です。

サーチポイント表
自分が獲得しているサーチポイントを表示します。

※自分のアクションゾーンとスタンバイゾーンを合わせて、**自分の場**と呼びます。

ゲームの準備

ゲームを始めるには以下の準備が必要です。

- ★自分のデッキ
- ★ゲームをするためのスペース
- ★対戦相手
- ★カウンター

①まず、デッキをよくシャッフルし山札置場に置きます。
②次にじゃんけん等で先攻後攻を決めます。
③初期手札として、デッキから6枚引きます。
④「1度だけ」引き直しができます。引き直す際は、まず手札をすべてデッキに戻し、よくシャッフルしてから6枚引き直します。

デッキの作り方

新たなカードを入手したら、以下のルールに従って自由に組み合わせ、新たなデッキを作ることができます。

- ★デッキの枚数は40枚ちょうど。
- ★同名のカードは3枚まで。
- ★同名のスペシャルカードは1枚まで。
- ★同名のスペシャルダブルスカードは1枚まで。

例：★同名カードは3枚まで。

○

×

★同名のスペシャルカードは1枚まで。

○

×

カードの状態

カードの向きによって、そのキャラカードの状態を表します。

「行動可能」状態

「行動不能」状態

縦向きを「行動可能」と呼びます。
アクションやスキルが使える状態です。
横向きを「行動不能」と呼びます。
アクションやスキルが使えない状態です。

アクションやスキルを使うと横向きになるんだぁ

ゲームの流れ

ゲームはターンを繰り返すことで進行します。
1つのターンは4つのフェイズで構成されています。

※勝利条件を達成したら、その時点でゲーム終了となります。

スタートフェイズの説明

自分の場にあるキャラカードをすべて、
スタンバイゾーンに移し、行動可能状態にします。

ドローフェイズの説明

山札から1枚カードを引きます。
ただし、**先攻第1ターン目のドローフェイズ**は
例外としてカードを引けません。

ここでは手札が増えるぞ。

キャラフェイズの説明(1/2)

以下の流れで手札にあるキャラカードを
自分のスタンバイゾーンに出すことができます。

① 部隊数をチェックする　② キャラカードを出す

《部隊の説明》

自分の場にある同名のキャラカードはまとめて1つの**「部隊」**と呼びます。メインフェイズでは部隊ごとにアクションを行います。

※同じ部隊のカードは見やすいように重ねて置きます。

※同名のキャラカードがないキャラカードは1枚で1つの部隊になります。

例:自分の場に「サーチ」を持つ《アレイスター・クロウリー》と「ガード」と「インターセプト」を持つ《アレイスター・クロウリー》がいる場合、この部隊は、「サーチ」、「ガード」、「インターセプト」のアクションを行うことができます。

部隊は部隊内のキャラカードが持つアクションを
すべて行うことができます。

同じ名前のキャラカードは、部隊って呼ぶのよ。

キャラフェイズの説明(2/2)

①部隊数をチェックする

場に出す際に新規の部隊となるキャラカード(自分の場に同名のキャラカードがないキャラカード)は、出せる枚数に制限があります。その制限枚数をここでチェックします。

(相手の場にある部隊数)−(自分の場にある部隊数)=答え
答えが0以下の場合:出せる枚数は「1枚」となります。
答えが1以上の場合:出せる枚数は「答え+1枚」となります。

※答えは0を下回りません。ダブルスカード部隊(20ページ参照)は1部隊と数えます。

例:相手の場に2部隊、自分の場に1部隊のキャラカードがあるので、(相手)2部隊−(自分)1部隊=1(答え)となり、自分が新規部隊となるキャラカードを出せる枚数は、1(答え)+1=2枚になります。

相手の場

自分の場

2枚まで出せます。

②キャラクターカードを出す

ここでは手札からキャラカードを以下のルールに従い自分のスタンバイゾーンに1枚ずつ順番に出すことができます。

《新規部隊となるキャラカードを出す際のルール》

- ①でチェックした枚数まで出すことができます。
- 出すキャラカードは行動不能状態で場に出ます。

《すでに部隊があるキャラカードを出す際のルール》

- 好きな枚数出すことができます。
- 出すキャラカードは部隊の状態と同じ状態で場に出ます。

※新規部隊となるキャラカードを出した後に、同名のキャラカードをすでに部隊があるキャラカードとして出すことができます。

相手の部隊の数より1枚多く出せるんだ。
同じか自分のほうが多かったら1枚だけだ。

メインフェイズの説明

メインフェイズでは、手札にあるスキルカードを使ったり、自分のスタンバイゾーンにある行動可能状態の部隊が持つ「アクション」を好きな順番で好きなだけ行うことができます。

アクションやスキルカードが使えるのは、ココ!

スキルカードの使い方

スキルカードを使う場合、スキルカードに書かれた「使用部隊」が、自分のスタンバイゾーンに行動可能状態で出ていなければなりません。
スキルカードを使った場合、以下の処理を行います。

1. スキルカードに書かれた「使用部隊」をすべて行動不能状態にし、行動不能状態になった「使用部隊」の中からそれぞれ1枚を選んで、自分のスタンバイゾーンからアクションゾーンに移します。
2. スキルカードの効果を処理します。
3. 使用したスキルカードを自分の捨札置場に置きます。

スキルカードが使えるのは基本的にターンを進めているプレイヤーです。例外としてアクション中に、ターンを進めていないプレイヤーもスキルカードを使うタイミングがあります。

スキルカードに書かれているキャラカードを横向きにすれば使えるんデス。名前が書かれていない場合は誰でもオッケー♥

アクションの種類

自分のメインフェイズに使えるアクション

アタック
相手のアクションゾーンにあるキャラカードを攻撃できます。

サーチ
「サーチポイント」を獲得できます。

ドロー
山札からカードを1枚引くことができます。

リカバー
自分の捨札置場にあるキャラカードを1枚手札に加えることができます。

相手のメインフェイズに使えるアクション

ガード
相手に「アタック」されたキャラカードを守ることができます。

インターセプト
相手の「サーチ」「ドロー」「リカバー」を妨害することができます。

アクション使用の流れ

アクションは以下の流れで行います。

①攻撃側アクション ※ターンを進行しているプレイヤー

「アタック」「サーチ」「ドロー」「リカバー」を行うことができます。
アクションを行う部隊をすべて行動不能にし、その中からキャラカードを1枚選んで、アクションゾーンに移します。

②防御側アクション ※ターンを進行していないプレイヤー

「アタック」に対し「ガード」、「サーチ」「ドロー」「リカバー」に対し「インターセプト」を行うことができます。
アクションを行う部隊をすべて行動不能にし、その中からキャラカードを1枚選んで、アクションゾーンに移します。

③攻撃側スキル使用 ※ターンを進行しているプレイヤー

手札にあるスキルカードを1枚まで使うことができます。

④防御側スキル使用 ※ターンを進行していないプレイヤー

手札にあるスキルカードを1枚まで使うことができます。

⑤アクション判定

アクションを行った結果の処理を行います。
※16・17ページに詳しいアクションの内容が書かれています。

アタック

「アタック」を行う場合、宣言と同時に相手のアクションゾーンにあるキャラカードを選びます。
相手に**「ガード」**されなければ、アクション判定で**「アタック」**したキャラカードと宣言時に選んだ相手のキャラカードの戦闘力を比べ、低い方を捨札置場に置きます。戦闘力が同じ場合は両方を捨札置場に置きます。

※相手のアクションゾーンにキャラカードがない場合、「アタック」を行うことはできません。

アクションゾーンにいる相手のキャラクターカードに攻撃することができるわ。戦闘力に注意してね。

サーチ

「サーチ」を行った場合、相手に**「インターセプト」**されなければ、アクション判定で**「サーチポイント」**を3点※獲得します。
また、1ターンに1度だけ**「山札サーチ」**を行うことができます。
「山札サーチ」を行った場合、相手に**「インターセプト」**されなければ、3点獲得するかわりに相手の山札の1番上のカードをめくり、そのカードのランクと同じだけの**「サーチポイント」**を獲得します。（めくったカードは相手の山札の1番上に戻します。）

あなたの**「サーチポイント」**の合計が5点以上、10点以上、15点以上になった場合、それぞれにつき、相手は自分の山札からカードを1枚引きます。

※スペシャルカード、スペシャルダブルスカードが「サーチ」した場合には獲得する「サーチポイント」が異なります。
（詳しくは 19,22 ページを参照してください。）

20点溜まると勝つことができるよ。だけど5点取るごとに相手はカードを1枚引くんだ。よく考えてサーチしよう…zzz。

ドロー

「ドロー」を行った場合、**「インターセプト」**されなければ、アクション判定で、山札からカードを1枚引きます。

手札が1枚増えるのか。でも山札切れは負けになっちゃうから、ドローのしすぎは禁物だ。

リカバー

「リカバー」を行った場合、**「インターセプト」**されなければ、アクション判定で自分の捨札置場にあるキャラカードを1枚選び手札に加えます。

捨札置場にいる仲間を助けることができる。

ガード

「ガード」を行った場合、アクション判定で相手の「アタック」したキャラカードと「ガード」したキャラカードの戦闘力を比べ、低い方を捨札置場に置きます。戦闘力が同じ場合は両方を捨札置場に置きます。

※「アタック」で選ばれたキャラカードは何の影響も受けません。

インターセプト

「インターセプト」を行った場合、相手の行った**「サーチ」「ドロー」「リカバー」**は失敗し、アクション判定では何も行いません。

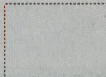
相手の「アタック」以外のアクションを防ぐのはこれよ。相手の重要なアクションを「インターセプト」を使って防ごう。

アクションについて

アクション中のキャラカードがスキルカードの効果などでアクションゾーンから離れた時、そのアクションは失敗になります。

スキルカードで、我輩達がいなくなっちゃったら、そのアクションは失敗したことになるんですネ❤

例：攻撃側が《ティキ・ミック》で「サーチ」を宣言し、それに対し防御側は《リナリー・リー》で「インターセプト」を宣言しました。攻撃側はスキルカード《自爆しろ》を使って防御側の《リナリー・リー》を捨札置場に置きました。

この場合、《リナリー・リー》がアクションゾーンから離れたので「インターセプト」は失敗となり、《リナリー・リー》の部隊は行動不能状態のまま、《ティキ・ミック》の「サーチ」は成功となります。

手札の調整

メインフェイズの最後に、ターンを進行しているプレイヤーは手札の調整を行います。手札の枚数が7枚以上ある場合は、6枚になるよう選んで捨てます。

スペシャルカードについて

スペシャルカードは**キャラクターカードの１種です。**
スペシャルカードの各項目は以下の様になります。

「アクション」

アクションを持たないキャラカードとして扱います。

「ランク」

スペシャルカードのランク★は「0（個）」として扱います。

「テキスト」

能力のないキャラカードとして扱います。

「戦闘力」

スペシャルカードの戦闘力は、自分の場にある同名のスペシャルカード以外のキャラカードの戦闘力を合計した数値になります。

例：**戦闘力500の《アレン・ウォーカー》、戦闘力600の《アレン・ウォーカー》**の部隊にスペシャルカードの《アレン・ウォーカー》が加わりました。この時のスペシャルカードの《アレン・ウォーカー》の**戦闘力は500+600=「1100」**になります。

スペシャルカードで「サーチ」を行う場合、以下のルールに従います。

- スペシャルカードで「サーチ」をして成功した場合、部隊内の「サーチ」を持つキャラカード1枚につき、3点の「サーチポイント」を 獲得します。
- 「山札サーチ」をした場合は、通常と同じ処理を行います。

SPカードはとても強いですが使い方が難しイ。普通のキャラカードと違うところに注意しましョウ❤

ダブルスカードについて

ダブルスカードは、カード名に**「&」**を含む**キャラクターカードの１種です。**以下のルールに従って使用することができます。

場に出す時のルール

● ダブルスカードを場に出す場合、そのカード名に含まれるキャラカードの部隊がすべて自分の場になければ出すことができません。

例：《アレン・ウォーカー＆神田ユウ》のダブルスカードは自分の場に《神田ユウ》部隊と《アレン・ウォーカー》部隊が両方いなければ、場に出すことができません。

※カードの効果などにより条件を満たさずに場に出た場合、ダブルスカードは捨札置場に置かれます。

● ダブルスカードは新規部隊としては扱われず、行動可能状態で場に出ます。カード名に含まれるキャラカードの部隊はすべてダブルスカードと同じ部隊になります。通常の部隊同様、各カードのアクションを行うことができます。

例：《アレン・ウォーカー＆神田ユウ》部隊は自分の場にある《神田ユウ》と《アレン・ウォーカー》をすべて含めた1つの部隊になります。

ダブルスカード部隊は２つの部隊を繋ぐように重ねて置きます。

スキルカード使用のルール

● ダブルスカード部隊がスキルカードを使用する場合、必ずダブルスカードをアクションゾーンに移します。

● ダブルスカード部隊は部隊に所属するキャラカードを使用部隊とするスキルカードを使用することができます。

例：《アレン・ウォーカー＆神田ユウ》部隊は､｢使用部隊｣が｢神田ユウ部隊」または「アレン・ウォーカー部隊」のスキルカードを使用することができます。

アクションのルール

● ダブルスカード部隊がアクションを行う場合、必ずダブルスカードをアクションゾーンに移します。

● ダブルスカード部隊のアクションはダブルスカード部隊または通常の部隊2部隊のアクションでなければ、妨害することができません。

例：《アレン・ウォーカー＆神田ユウ》部隊の**「サーチ」**はダブルスカード部隊の**「インターセプト」**または２部隊が同時に**「インターセプト」**しなければ、妨害することができません。

● ダブルスカード部隊の**「アタック」**を2部隊が同時に**「ガード」**した場合、戦闘に参加しているすべての自分の場のキャラカードと相手の場のキャラカードの戦闘力を比べ、それぞれ相手の場にあるキャラカードの戦闘力以下の戦闘力のキャラカードを捨札置場に置きます。

例：**戦闘力500**の《アレン・ウォーカー＆神田ユウ》の**「アタック」**を**戦闘力200**の《トマ》と**戦闘力600**の《ロード・キャメロット》で**「ガード」**した場合、アクション判定では《アレン・ウォーカー＆神田ユウ》と《トマ》が捨札置場に置かれます。

場を離れた時のルール

● ダブルスカード部隊のすべてのダブルスカードが場に離れた場合、ダブルスカード部隊に所属していたキャラカードは独立した２つの部隊になります。

例：《アレン・ウォーカー＆神田ユウ》部隊の《アレン・ウォーカー＆神田ユウ》が捨札置場に置かれた場合、ダブルス部隊は《アレン・ウォーカー》部隊と《神田ユウ》部隊の２つの部隊になります。

● スキルカードの効果などによって、一方のキャラカードが場を離れても、ダブルスカード部隊は場に残ります。

例：《アレン・ウォーカー＆神田ユウ》部隊の《神田ユウ》がすべて捨札置場に置かれても《アレン・ウォーカー＆神田ユウ》部隊は１つの部隊として場に残ります。

スペシャルダブルスカードについて

スペシャルダブルスカードはダブルスカードの特徴を持つスペシャルカードです。キャラクターカードの１種として扱います。

「アクション」

アクションを持たないキャラカードとして扱います。

「ランク」

スペシャルダブルスカード のランク ★ は「０（個）」として扱います。

「能力」

能力のないキャラカードとして扱います。

「戦闘力」

スペシャルダブルスカード の戦闘力は、自分の場にある同名のスペシャルダブルスカード以外の 部隊に所属するキャラカードの戦闘力を合計した数値になります。

例：**戦闘力 600** の《アレン・ウォーカー》２枚と**戦闘力 500** の《神田ユウ》が所属するスペシャルダブルスカードの《アレン・ウォーカー＆神田ユウ》の戦闘力は600+600+500＝「1700」になります。

スペシャルダブルスカードで「サーチ」を行う場合、スペシャルカードと同様のルールに従います。

用語解説

「プレイヤー」

ゲームをしているそれぞれの人を指します。

「ターン」

スタートフェイズからメインフェイズまでを指します。

「場」

アクションゾーンとスタンバイゾーンをまとめて「場」と呼びます。

（クイックバトルの場合、自分のカードを出す場所を指します。）

「～に移動する」

指定されたゾーンにカードを移すことです。

「シャッフルする」

カードが無作為な順序になるように切り直すことです。

「カードを～枚引く」

自分の山札の上から順に、指定された枚数、手札に加えることです。

「チームプレイヤー」

タッグ戦での味方プレイヤーを指します。

マルチ戦 ～オプションルール～

複数の友人と同時に遊ぶためのルールです。1対1の対戦とは違った面白さがあります。
ルールに関して、ここに書かれていない部分は、1対1の対戦ルールと同じです。

プレイ人数	3人から何人でも

ルール	先に「サーチポイント」を20点獲得したプレイヤーが勝利します。

①いずれかのプレイヤーの山札が0枚になった場合、そのプレイヤーはゲームから除外されます。

②円になる様に座ります。その後、じゃんけんなどで最初にターンを行うプレイヤーを決めます。

③ゲームは最初にターンを行うプレイヤーから左隣に進行していきます。

④ゲームの第1ターンのドローフェイズからカードを引くことができます。

⑤キャラフェイズの【①部隊数をチェックする】は、「右隣のプレイヤーの場にある部隊数」を参照します。

⑥「アタック」、「サーチ」、「ドロー」、「リカバー」は、自分の左隣のプレイヤーに対して行います。

⑦「ガード」、「インターセプト」は自分の右隣のプレイヤーのアクションに対して行います。

⑧アクション中のスキルカードの使用は、ターンを進行しているプレイヤーからターン進行順にすべてのプレイヤーが1回ずつ使用するタイミングがあります。

⑨プレイヤーやカードを選ぶ能力や効果は、ゲームに参加しているプレイヤー、場に出ているカードすべてに対して使えます。

⑩全体（すべての場、各対戦相手など）に影響を及ぼす能力や効果はすべてのプレイヤー、カードに影響を与えます。

⑪あなたの「サーチポイント」の合計が5点以上、10点以上、15点以上になった場合、それぞれにつき左隣のプレイヤーは自分の山札からカードを1枚引きます。

タッグ戦 ～オプションルール～

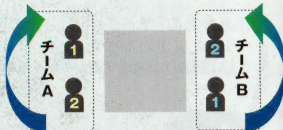
友人とチームを組んで、チーム同士で対戦するルールです。
1対1の対戦とは違った面白さがあります。
ルールに関して、ここに書かれていない部分は、1対1の対戦ルールと同じです。

プレイ人数	4人
ルール	**先に「サーチポイント」を20点獲得したチームが勝利します。**

①いずれかのプレイヤーの山札が0枚になった場合、そのチームは負けとなります。

②以下の図のように座ります。その後、じゃんけんなどで最初にターンを行うチームを決めます。

③ゲームは先攻チームの1番プレイヤーから左隣に進行していきます。

例：チームAが先攻の場合、チームAの1番＞チームBの2番＞チームBの1番＞チームAの2番＞という進行になります。

④ゲームの第1ターンのドローフェイズからカードを引くことができます。

⑤キャラフェイズの【①部隊数をチェックする】は、「相手チーム全体の場にある部隊数」と「自分チーム全体の場にある部隊数」を参照します。

⑥アクションは自分の目の前のプレイヤーに対して行います。具体的にはチームAの1番－チームBの2番、チームAの2番－チームBの1番の間を指します。

⑦アクション中のスキルカードの使用は、ターンを進行しているプレイヤーからターン進行順にすべてのプレイヤーが1回ずつ使用するタイミングがあります。

⑧プレイヤーやカードを選ぶ能力や効果は、自分と自分の両隣のプレイヤーとそれらの場にあるカードに対してのみ行えます。

⑨全体（すべての場、すべてのプレイヤーなど）に影響を及ぼす能力や効果は、すべての場、すべてのプレイヤーに影響を与えます。

⑩あなたのチームの「サーチポイント」の合計が5点以上、10点以上、15点以上になった場合、それぞれにつき、その点数を獲得したプレイヤーの左隣のプレイヤーは自分の山札からカードを1枚引きます。

クイックバトル ~オプションルール~

ゲームに慣れていない人でも楽しむことができる特別ルールです。
本来の対戦ルールとは一味違った駆け引きを楽しむことができます。

プレイ人数	2人から何人でも
ルール	先に「勝利ポイント」を3点獲得したプレイヤーが勝利します。

デッキの作り方とゲームの準備

クイックバトルでは以下のルールに従ってデッキを作ります。

★デッキの枚数は20枚ちょうど。
★同名のカードは3枚まで。
★同名のスペシャルカードは1枚まで。
★同名のスペシャルダブルスカードは1枚まで。

ゲームに参加するプレイヤーのデッキが完成したら、自分のカードを出す場と、デッキを置く山札置場、使い終わったカードを置く捨札置場を各プレイヤーごとに用意します。

4人で遊ぶ場合

ゲームの流れ

① 各プレイヤーは自分のデッキをシャッフルして山札とし、上からカードを5枚引きます。

② 円になるように座ります。その後、じゃんけん等で最初にカードを出すプレイヤーを決めます。

③ カードを出すプレイヤーは以下（次ページ）のいずれかを選択します。

A: 手札からキャラカードを1枚選び、場に出す。
（既にキャラカードを出している場合は同名のキャラカードのみ出せます）

B: 自分の場にあるキャラカードが「使用部隊」となっているスキルカードを使い、いずれかのプレイヤーの場にあるスペシャルダブルスカード以外のキャラカードを1枚選び、捨札置場に置く（使用したスキルカードは捨札置場に置きます）

C: カードを出さずに「パス」を宣言する。

④ 次にその左隣のプレイヤーが次のカードを出すプレイヤーとなり、③の選択を行います。

⑤ すべてのプレイヤーがカードを出さず、「パス」の宣言が1周したら、**すべてのプレイヤーの中で最も多くのキャラカードを出しているプレイヤーが勝利ポイントを1点得ます。**
（最も多くのキャラカードを出しているプレイヤーが複数いる場合は、**その中でキャラカードの戦闘力の合計が最も大きいプレイヤーが勝利ポイントを得ます。**）
勝利ポイントを得たプレイヤーは自分の山札の1番上のカードを裏向きのまま、山札の横に置き、勝利ポイントのカウンターとします。

⑥ いずれかのプレイヤーが勝利ポイントを得たら、すべてのプレイヤーは場にあるすべてのカードを捨札置場に置きます。その後、**手札を好きな枚数捨て、5枚になるまで自分の山札からカードを引きます。**

⑦ その後、**直前に勝利ポイントを得たプレイヤーが最初にカードを出すプレイヤー**となり、③ の選択を行います。
合計3点の勝利ポイントを得たプレイヤーゲームに勝利します。

※自分の山札が0枚になった場合、捨札置場のカードをシャッフルし、新しい山札にします。
※「使用部隊」が異なる、または「部隊×○」のスキルカードは使用できません。
※ダブルスカードはカード名に含まれるいずれかのキャラカードを「使用部隊」とするスキルカードを使用できます。
（例：「アレン・ウォーカー&神田ユウ」は「使用部隊」が「アレン・ウォーカー」部隊または「神田ユウ」部隊であるスキルカードを使用できます。）
※スペシャルカードの戦闘力は「0」として扱います。

Q & A

Q:キャラフェイズに出した新規部隊が、同じキャラフェイズ中に場を離れた場合、それは新規部隊を出したことになりますか?また同名のキャラカードをもう1度出す場合はどうなりますか?

A:場から離れた場合でも新規部隊を出したことになります。もう1度出す場合は別の新規部隊を出したことになります。

Q:「ガード」を宣言したキャラカードが戦闘力を比べる前に場を離れた場合、「アタック」はどうなりますか?

A:「ガード」は失敗となり、元々の「アタック」されたキャラカードと戦闘力を比べることになります。

Q:「サーチ」や「ドロー」を宣言した部隊が、アクション中にそのアクションを失った場合どうなりますか?

A:すでにアクションの宣言はされているので、そのままそのアクションの処理を行います。

Q:《アレン・ウォーカー&神田ユウ》部隊がいる状態で、《神田ユウ》がカードの効果で場を離れ、《アレン・ウォーカー&神田ユウ》と《アレン・ウォーカー》のみが部隊に残りました。改めて《神田ユウ》を出す場合、これは新規部隊を出すことになりますか?

A:いいえ、なりません。新たに場に出す《神田ユウ》は《神田ユウ&アレン・ウォーカー》部隊に所属するキャラカードとして好きな枚数場に出すことができます。

Q:《アレン・ウォーカー&神田ユウ》と《ラビ》が場にある場合、《アレン・ウォーカー&ラビ》は場に出せますか?

A:いいえ、《アレン・ウォーカー》部隊が《アレン・ウォーカー&神田ユウ》部隊に所属しているため、条件を満たせず、出すことができません。

電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

遊び方・ルールに関するお問い合わせは
コナミカードゲーム事務局
ナビダイヤル **0570-002-573**
(ナビダイヤルをご利用いただけない方:03-5771-0519)
受付時間:平日 11時～19時まで
土・日曜日、祝日 10時～18時まで

商品に関するお問い合わせは
お客様相談室
ナビダイヤル **0570-086-573**
(ナビダイヤルをご利用いただけない方:03-5771-0517)
受付時間:平日 9時～19時まで
土・日曜日、祝日 10時～18時まで
全国どちらからでも市内通話料金でご利用いただけます。